



24º SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

13º Mostra Científica de Integração
entre Pós-Graduação e Graduação
3º Jornada de Tecnologia e Inovação

HORA DO TEA: UM JOGO DIGITAL PARA FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA INCLUSÃO DE ESTUDANTES AUTISTAS NO ENSINO SUPERIOR

Fernando Gabriel Trentin, Adriana Gomes Alves, Ewerton Eyre de Moraes Alonso, Lucas Daniel Lira da Silva,
Antônio Diniz Só de Castro
Educação - Ensino-Aprendizagem

Nas últimas décadas, observou-se um crescimento expressivo do número de estudantes com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA) no Ensino Superior, realidade que acompanha o avanço de políticas inclusivas, como a Lei nº 12.764/2012, que reconhece o TEA como deficiência para fins educacionais. Contudo, a ampliação do acesso não assegura, por si só, a participação plena, a permanência e o desempenho acadêmico, sendo recorrentes experiências de isolamento social, dificuldades de comunicação, ausência de práticas pedagógicas acessíveis e a carência de formação docente específica. Estudos recentes revelam que uma parcela significativa dos professores do ensino superior não teve contato com conteúdos sobre inclusão em sua formação inicial, tampouco participou de capacitações complementares, cenário que compromete a construção de ambientes universitários efetivamente inclusivos. Diante desse contexto, torna-se necessário desenvolver estratégias e recursos que contribuam para a formação continuada dos docentes, oferecendo subsídios para que compreendam e atendam de modo mais eficaz às necessidades de estudantes com TEA. O presente trabalho teve como objetivo investigar como uma tecnologia digital pode favorecer a participação, a acessibilidade e a interação de acadêmicos com TEA no ensino superior, promovendo práticas pedagógicas mais inclusivas. Para isso, conduziu-se uma pesquisa participativa em duas universidades brasileiras, na qual estudantes com TEA relataram desafios em suas experiências acadêmicas, como dificuldades de relacionamento com professores, entraves em atividades em grupo e a ausência de avaliações adaptadas. Esses dados subsidiaram o desenvolvimento do jogo "Hora do TEA", concebido como um recurso digital educativo voltado à formação docente, construído com base na escuta ativa dos estudantes e na colaboração de especialistas das áreas de educação e psicologia. O jogo, inicialmente desenvolvido em formato físico, apresenta-se em tabuleiro com cartas organizadas em categorias como Conceitos Básicos, Comunicação, Comportamento, Acessibilidade Curricular e Curiosidades, incentivando discussões e aprendizagens por meio de dinâmicas lúdicas. A versão digital do recurso foi projetada com base em princípios de usabilidade, acessibilidade e design universal, incorporando heurísticas de interação, o Design Universal para Aprendizagem e as diretrizes WCAG 2.1, de modo a assegurar naveabilidade, responsividade e adaptação às diferentes formas de interação. Os resultados alcançados referem-se à implementação da versão digital funcional do jogo "Hora do TEA", que preserva a proposta pedagógica da versão física, mas incorpora melhorias significativas. Com o intuito de proporcionar uma navegação mais acessível e uma dinâmica de jogo mais fluida, foram realizados avanços técnicos, entre os quais se destacam o desenvolvimento de uma nova interface gráfica, a inserção de botões interativos, a adição de efeitos sonoros e a otimização da funcionalidade multiplayer, elementos que enriquecem a interatividade e ampliam o potencial formativo do jogo. O processo de transposição para o ambiente digital também considerou a diversidade dos perfis de usuários, garantindo compatibilidade com diferentes dispositivos e modos de interação. A proposta demonstra, assim, potencial para ser utilizada em formações docentes mediadas por tecnologias digitais, favorecendo a construção de práticas pedagógicas mais responsivas à diversidade e à inclusão no ensino superior.

Palavras-chave: Inclusão; ensino superior; autismo.

Apoio: Financiadora de Estudos e Projetos (Finep); Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (PIBITI/CNPq); Universidade do Vale do Itajaí (Univali); Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Estado de Santa Catarina (Fapesc)